



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia, C. (2020, April 9). Pengguna Internet Kala WFH Corona Meningkat 40 Persen di RI. *CNN Indonesia*, 1. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200408124947-213-491594/pengguna-internet-kala-wfh-corona-meningkat-40-persen-di-ri>
- Lankow, J., Riitchie, J., & Crooks, R. (2012). *The Power Of Visual Storytelling*. John Wiley & Sons, Inc, 9, 1689–1699. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>
- Pane, R. A. (2020). *Perkembangan Media Sosial Selama Masa Pandemi Covid-19*. Oborkeadilan.Com. <https://www.oborkeadilan.com/2020/08/perkembangan-media-sosial-selama-masa.html>
- Pangestu, A. B. (2020). *Sejarah eSports di Indonesia*. PhiRadio. <https://www.phiradio.net/sejarah-esports-di-indonesia/>